

ACTITUD: enunciado o juicio q' evaluamos
objetos, personas o
eventos.

ACTITUDES Y COMPORTA

las actitudes siguen al
comporta.

3 ELEMENTOS

- ① COMPONENTE COGNITIVO: segmento de opinión o creencia de una actitud.
- ② COMPONENTE AFECTIVO: segmento emocional o senti mental de una actitud.
- ③ COMPONENTE CONDUCTUAL: intención de comportarse de cierta manera hacia alguien o algo.

CONSECUENCIA

DISONANCIA COGNITIVA:
cualesquier incongruencias o
entre actitudes o
entre el comporta y las
actitudes.

SATISFACCIÓN LABORAL.

A QUE SE DEBE LA S.L. ②

Medición S.L.

2 métodos

① PREGUNTAS SATISFACCIÓN
¿está satisfecho con trabajo?

② SUMA FACETAS DEL
PUERTO DE TRABAJO
elementos fundamentales
del puesto trabajo
actitudinal, habilidades
relación humano, salario)

EL NIVEL DE SATISFACCIÓN
VARIA SEGÚN LA
FACTOR DEL TRABAJO.

① Condiciones laborales:

compañía, variedad, independencia, intrínseco, trabajo

② Personalidad:

autovaloración ~~esencial~~ (AET)
creencia a cerca de la valor
personal y su competencia
(t) + satisfacción → - Estético

③ Salario

motiva pero solo hasta alcanzar
un nivel de vida cómodo.

④ Responsabilidad social

(RSC)
(+) si se relaciona con el beneficio
de la soc. o el ambiente

mejorar
+ importante naturaleza intrínseca
del trabajo

CAPÍTULO 5: PERSONALIDAD Y VALORES.

PERSONALIDAD:

Suma total de los rasgos en que un individuo reacciona ante los estímulos e interacción de ellos.

MÉTODOS:

① + Combinar cuestionario de

autoinforme

↳ autoinforme de una serie de reacciones

② Cuestionario calificación

x un observador

evaluando independiente
de la personalidad con mejor
el valor del trabajo

COMBINAR PREDICE
MEJOR EL DESEMPEÑO
QUE CUALQUIER OTRO
TIPO DE INFORMACIÓN.

DETERMINANTE DE LA PERSONALIDAD.

③ HERENCIA factora de la personalidad en el momento de la concepción.

Naturaleza biológica, fisiológica y psicológica

③ TRIPLA OSCURA:
 - constanță de negare a
 personalității (-)

① PSICOPATIA:

- 0 de inclinație pragmatică
- distanțare emoțională
- fin justificare la nevoie
- manipulare mică și persistentă
- persoanele minore
- acțiuni apăsătoare.

- C.L.C.

- învinge a căruia plăzu
 xh, manipulare

- liderașii mei și egizii
 ja g' se re como
 superficial

② NARCISISM

- tendință a se arăta
- sentimente grandioase proprii
 în interior
- regimul administrativ excesiv
- cel în vârstă de toate
- fantasmă de somn iute
- Δ+ indici C.L.C.
- + comun între comunisti

- posibile clișee
 per f de liderașii
- ↑ corp. de adaptare

③ PSICOPATIA:

- faltară intenție de la de măr
- no sientă culpă în remisi

④ ALTROS PAȘOS

① antisocial: indiferență și insensibil

② limitat: barga autostimă și gran
 interioară

③ Exquisitivism: exultanță și deorganizație

④ Obsesiv - compulsiv: perfecționism și
 obsesiv

Δ+ nivel etică laoral

⑤ entatun se simte însele cu o
 și odion la cutice.

TEORIA DE LA

ACTIVACIÓN DE RASGOS (TAR)

Genio que predice que algunas situaciones, eventos o interacciones activarán un rasgo + que otro.

* VALORES

Condiciones fundamentales de que en la vida personal y social ciertos rasgos actúan como estados finales de existencia o prefieren a otros rasgos opuestos o inversos.

A' lo concreto o divisible tiene tanto atributo de onto rasgo como de intensidad

① A. Contingencia: modo o conductas o estados de existencia o intensidad

② A. intensidad: q' tan importante.

SISTEMA VALORAL.

Genio que busca en la clasificación de rasgos de un individuo en cuanto a su intensidad.

① importancia y org. de los valores.
- valores para extender las actividades y motivaciones
- influye en nuestra percepción

② valores terminales frente a los valores instrumentales

* V. terminales, estados de existencia
- metas q' un individuo quiere alcanzar

* V. instrumentales: modo de conducta o medio preferido para alcanzar valor.

③ valores generacionales

valores en particular x diferentes culturas o generaciones de fuerza laboral, estados unidos.

VALORES CULTURALES
se a prevelem, se feminiliza
resóns segun culture.

① Modelo de Hipte de

④ distancie que poder

② individualismo

③ Colectivismo

④ masculinidade

⑤ Feminidade

⑥ Eritaf de la iatiti
identidunha

⑦ orientaf a largo
plazo

⑧ orientaf onto
plazo

② Etiqueta GLOBE

i investigaf trans-cultural
continue.

③ Comparaf entre
modelos Hipte de
7 GLOBE.

ambos compomino
organizacional en
nem sein
individualista

APLICACIÓ ESPECIAL ATA 201

1 Entrenament lateral:

- + usades
- entrenament heu guiso encara

2 Expectative de desenvolupament:

tratar de validar en praxiacion
amb els nens de la universitat
Prophie autocomplerta

3 Evaluacion de desenvolupament:

de desenvolupament dels processos de
prophie
El futur desenvolupament de progrés de ens
bom, augment de qualitat.

EXPOSICION O SIGLOS d'atribucions atribucions

1 Atribucio funcional

substituir influencia factor
exterior i sobretot exten
encara guiso sobre altres

2 Supositiu de jo.

atribuix el factor intern
procediment extern.

ATA 201 COMNET

AL JULIOL

1 Propositiu selectiu: interputa de

manera selectiva lo que
observa

2 Efecte halo: implem general x una sola característica

3 Efecte contrast: evalua

de les caract. de una persona
atribuix x amb propi com
d'altres

4 Estereotipos: pugon basen en prophie del grup.

SESOS Y ERRORES COMUNES T.D.

① Sesgo por exceso de confianza
general: % no se toma conciencia
de este sesgo
- cap. intelectual e interpersonal
+ atrib. Δ^+ exceso confianza

② Sesgo por anclaje
aproxim. a info inicial sin
poder ajustarse a info posterior

③ Sesgo x Confianza
bueno inf. que no tiene
efecto parecido

④ Sesgo x disponibilidad:
basan juicio y info q'
se obtiene q' facilitada.

⑤ Δ^+ Confianza
incremento compromiso a
decisión anterior, aun cuando
sea negativa

⑥ Error de selectividad
tendencias subjetivas pronosticar
resultados según deseos.

⑦ Aversión al riesgo
tendencia a preferir la
ganancia segura, aun
cuando sea menor
en vez de resultados + riesgo
 Δ^+ beneficios

⑧ Sesgo retrospectivo
tendencia creer de forma equivocada
q' habrían pronosticado un
resultado.

ÉTICA TOMA DECISIONES.

- ① Utilitarismo
decid para tomar al Δ^+ menos posible
- ② Inforantes:
repnta al exterior práctico
coriente de ética de su empresa
- ③ Ética del comporta.
análisis del resultado
comporta. de la persona
cuando se enfrenta a
dilema ético.

MENTIR: no lo toma
de decisión

Resultado creativo
idea o solución q' en
aviesda en un entren
wordos y utilen

CREATIVIDAD TOMA DECISIONES.

- ① Creatividad: habilidad para
generar ideas novedosas y útiles
- ② 3 componentes creativos
- ③ Fórmula problema: identificación del
problema y oportunidades y requiere sol
- ④ Recopilación inf. posibles soluciones
- ⑤ generación ideas desarrollo posibles
solución
- ⑥ Evaluación ideas evaluación posibles
soluciones.

CAUSAS COMPORTA. CREATIVO
Atención creativo

- ① inteligencia y creativos
- ② Personalidad y creativos
- ③ Percepción creativos
- ④ Ética creativos.

Ambiente creativo $\rightarrow$ no basta solo personal
necesario - como persona (memoria)